

Hinta 5,—

POWER

Numero 8

*Mukana
klubiintiset*

PLAYER

Super Nintendo 16-bittinen



**SMB 3:N
KOKO
2-MAA-
ILMA!**

**SHADOW
WARRIOR**

TÄLTÄ SE NÄYTTÄÄ (USA)

GAME BOY

BUGS BUNNY (väiski Vemmeisääri)
GRAZY CASTLE CHASE H.Q.
BATMAN

Terve taas!

Nyt loma on loppu, kesä meni, ja koettaa taas arki – ei enää aikaakaan, kun syys-ilmat ovat käsillä ja kaivamme talvivaatteita komerosta. Syksyllä Suomen luonto valmistautuu lepoon, mutta me ihmiset palaamme taas arkisten askareiden pariin. Onneksi arkipäivän piristäjiä on paljon, meillä yhteisenä piristäjänä on Nintendo®.

Tässä liitteessä esittelemme teille mahtavia uutuuspelejä sekä paljastamme SMB 3 -pelin toisen maailman. SMB 3 -peli on juuri tulossa, ja muistutan tässä kaikkia Nintendo® -klubin jäseniä siitä, että teillä on mahdollisuus varata itsellenne tämä kasetti valtuutetussa Nintendo® -jälleenmyyntipisteessä. Näin varmistutte siitä, että varmasti olette ensimmäisiä SMB 3 -pelin omistajia.

Kesällä toteutettu Game Boy™ -kampanja on tuottanut tulosta, ja nyt monilla teistä on myös Game Boy™. Lehtemme laajentaa pikkukihlajaa Game Boy™ -peliä esittelyä – tässä lehdessä löydät tiedot kolmesta uutuuspelistä. Tulevaisuudessa yritämme julkaista myös Game Boy™ -pelivinkkejä, koska olette niin kovasti niitä toivoneet.

Toivotan teille antoisaa syksyä ja jännittäviä hetkiä Nintendon® seurassa!

Terveisin Petteri



KIRJEENVAIHTOPALSTA

Hei!

Haluaisin kirjeenvaihtoon 9–19 -vuotiaiden tyttöjen (kai pidätte New Kids On The Blockista?) ja poikien kanssa, jotka mahdollisesti osaavat pelivinkkejä. Olen itse 9-vuotias. Vastaa kaikille, jotka lähettävät kuvan.

Anne Oikarinen
Koskikatu 58 B 10, 96200 Rovaniemi

Tsau!

Tahtoisin kirjekaverin 9–12 -vuotiaista tytöistä ja pojista. Olen 9-vuotias, ja harrastan lukemista, liikuntaa ja musan kuuntelua. Kuva olisi kiva, ei pakko.

Terhi Vesämäki
Huhkolantie 5 C 24, 32700 Huittinen

Moi te kaikki Nintendo-fanit! lästä ja näöstä ei ole väliä. Itse olen 9-vuotias tyttö, joten siitä vaan kynä sauhuamaan ja kirjoitella osoitteeseen:

Susanna Wettenhovi
Katrillipolku 8 F, 04420 Järvenpää

Heippa kaikki Nintendolehden tilaajat! Haluaisin kirjeenvaihtoon kaikkien luku- ja kirjoitustaitoisten kanssa. Olen 11 v. Pidän pitkistä kirjeistä. Harrastuksillasi, iällä ja ulkomuodolla ei ole väliä! Siis tartu kynään ja kirjoita osoitteeseen:

Sanna Jokelainen, Satotie 5 B 6, 23600 Kalanti
P.S. Kuva olisi kiva, ja vastaan 100 ensimmäiselle.

Minulla on SMB-pelit, olen 9-vuotias tyttö. Haluaisin perustaa oman Nintendo-kirjekerhon. Sinulla pitää olla Nintendo. Tytöt, ja muutama poikakin, kirjoittakaa!

Tarja Taskinen
Uittonniementie 64, 73360 Pajulahti

Haluaisin kirjeenvaihtoon 9–13 -vuotiaan tytön tai pojan kanssa. Tiedän aika paljon pelivinkkejä. Minulla on kahdeksan peliä.

Teemu Pääkkönen
600 Nietulanmäki, 88999 Kajaani

Moi!

Haluaisin kirjeenvaihtoon 11–12 -vuotiaiden tyttöjen ja poikien kanssa. Olen itse 12 v. Harrastan jalkapalloa ja Nintendon pelaamista.

Mikko Kähkönen, 16280 Kuivanto



Haluaisin kirjeenvaihtoon 14–15 -vuotiaiden tyttöjen kanssa. Harrastan imitointia, bodausta ja kalenlaista näprättävää.

Kari Paasela
Poitnahentie 13 B 8, Hämeenlinna



BUGS BUNNY™

CRAZY CASTLE

Voi ei! Väiski on taas vauhdissa! Viiksi-Vallu on napannut Honey Bunнын. Voihan pehmenneet porkkanat! Kuljet 80 tason halki pelastaaksesi hunajapupusi.

Mitä nyt, Elmeri? Viime vuonna Bugs Bunny alias Väiski Vemmelsääri täytti 50 vuotta piirrettyjen elokuvien sankarina. Tapahtumaa juhlittiin oikein olan takaa Amerikassa. Täällä sitä ei huomioitu aivan yhtä paljon. Nyt sinulla on mahdollisuus juhlistaa Väiskin syntymäpäiviä lähtemällä seikkailemaan hänen kanssaan.

Kaikki tietävät, että Väiski rakastaa porkkanoita. Mutta hänellä on myös toinen rakkaus, Honey Bunny (= Hunajapupu). Nyt Väiskin viholliset ovat napanneet Honeyn ja vanginneet tämän hulluun linnaan, Crazy Castleen. Matkallasi sinne kohtaat Väiskin tunnettuja vihollisia: Kelju Kojootin (Wiley Coyote), joka yleensä metsästää maantiekiittäjiä, mutta tyytyy myös kani-paistiin, Repe Sorsan, Sylvester-kissan, jonka herkkuruoka olisi Tipi, ja tietysti Viiksi-Vallun (Yosemite Sam), joka mielellään hävittää kaikki tuholaiset, kuten esim. kanit.

Kuinka Väiski pärjää kaikkia näitä vihollisia vastaan? No, viholliset ovat ilkeitä, mutta tyhmiä. Väiski voi esim. lyödä heitä lentävillä nyrkkeilyhanskoilla, tai heittää heitä kassakaapeilla, puulatikoilla, sangoilla ja 10 tonnin painoilla. Näitä esineitä löytyy nimittäin Väiskin matkan varrelta. Älä myöskään unohda poimia kaikkia porkkanoita. Ne maistuvat ja täyttävät sopivasti pikkumassun.

Bugs Bunny on kaikenikäisille Väiski-faneille suunniteltu hauska peli. Pakkaa siis porkkanat mukaan ja lähe kohti hullua linnaa!

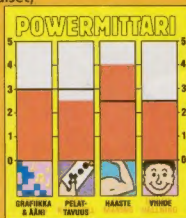
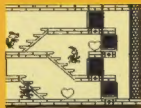
Pelin nimi: Bugs Bunny
Crazy Castle

Pelin julkaisija: Kemco/Seika
Julkaisupäivä: syyskuun alku

Pelityyppi: seikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1

Jatkomahdollisuus: on
Salasana: on

Video Link: ei



CHASE H.Q.

Haluatko ajaa 250 km/tunnissa moottoritiellä ilman, että poliisi pysäyttää sinut? Jos olet poliisi, joka virka-auto -Porschessaan ajaa takaa roistoja, voi unelmasi toteutua. Tai kun pelaat Chase H.Q. -peliä.

Kun päämaja tekee radioilmoituksen siitä autosta, jota juuri ajat takaa, ei ajojahti enää riitä. Sinun on kolaroitava, muhennettava ja romutettava epäillyn auto. Tee kaikkesi, että hän luovuttaa tai ajaa ojaan.

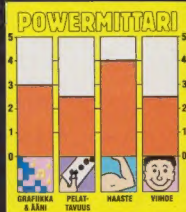
Paina kaasua pohjaan, varo kaikkia tavallisia sunnuntaiautoilijoita ja lähe rajuun takaa-ajoon Los Angelesin moottoriteiden halki, metsästämään karanneita vankeja ja omatunnotomia roistoja.

Toimituksen arvostelu

Chase H.Q. on tosihauska peli. Peli on täynnä vauhtia, vaaroja ja seikkailua. Olisi hauskaa, jos Game Boyn ruutu olisi suurempi, niin pelistä nauttisi vieläkin enemmän. Opettele hallitsemaan autosi liikkeitä ja hyökkäämään oikein vihollista päin.



Onneksi olkoon! Olet napannut muutaman tosikelimin.



SHADOW WARRIOR

Sinä olet Ryu Hayabusa, viimeinen Ninjasoturi. Sinulla on kaikki ne ominaisuudet, joita tarvitset suorittamaan tätä tähänastisesti vaikeinta tehtävää, joka sinulle annetaan. Pelasta maapallo ja palauta isäsi kunnia.

TAUSTATIETOJA

Shadow Warrior -peli koostuu muustakin, kuin tavallisesta seikkailusta eri tasojen halki ja taisteluista erilaisia vihollisia vastaan. Pelin juoni on kaksiosainen: seikkailuosat vaihtuvat filmijaksoon, josta näet Ruyn seikkailut yksityiskohtaisemmin. Näin ollen seuraat kertomusta, joka etenee aina, kun olet selvittänyt yhden seikkailujakson. Tämä on tervetullut rentoutumistauko, koska Shadow Warrior on intensiivinen peli, joka vaatii, että tarkkaavaisuutesi on jatkuvasti hui-pussaan. Jollet ajan myötä enää tarvitse rentoutusta, voit vain painaa Start -näppäintä, niin pääset suoraan seuraavalle toimintatasolle ja hypäät filiosan yli.

PELIN KULKU

Kullakin toimintatasolla on erilaisia olioita, joita sinun täytyy joko välttää, tai sitten tuhota ne, niin pääset jatkamaan matkaasi. Olet hyvin notkea, ja sinulla on myös kiipeilykynnet. Apunasi on myös lukuisia erilaisia erikoisaseita, voimanlisäyksiä ja pistebonuksia. Nämä apuvälineet on piilotettu erilaisiin säiliöihin kullakin alueella: ensimmäisellä alueella, Galesburgin hurjilla slummialueilla, ne on piilotettu katuvaloihin.



Ninjatiedot

Pelin nimi: Shadow Warrior (Ninja Gaiden)
Pelin julkaisija: Tecmo
Julkaisupäivä: elokuun loppu
Pelityyppi: seikkailu/
Ninja
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkamahdollisuus: Sen radan alusta, jolla tuhouduit
Salasana: ei

SIIRTYMINEN

Ninjakoulutuksesi avulla liikut nopeasti ja ketterästi, ja hanskojesi teräskynsien avulla pystyt roikkumaan pystysuorilla pinnoilla. Liikut siis hyvin erikoisella tavalla Shadow Warrior -pelissä:



Hypäät ja lyö säiliötä katannalasi (B-nappi), ja ota löytö haltuusi siirtymällä sen luo. Harjoittelemalla pystyt pian ottamaan kätketyt esineet haltuusi jo hypyn aikana.

Voit sitäpaitsi kiipeillä kahden lähekkäin olevan seinän välissä hyppämällä vuorotellen seinältä toiselle.



Sinulla ei ole paljon aikaa – peli-aika loppuu monesti kesken, ennenkuin opit liikkumaan tarpeeksi nopeasti.

Voit esimerkiksi roikkua seinässä kunnes maaperällä ei enää ole vihollisia.



Käyttökelpoinen keino, jonka opetteleminen kestää jonkin aikaa, on kiipeäminen yhtä pystysuoraa seinää pitkin ylös. Hypäät ensin seinälle ja paina ristiohjainta seinästä pois päin. Paina nopeasti samanaikaisesti A-nappia ja risti-ohjainta seinään päin, niin Ryu tekee voltin vinoisti ylöspäin ja kiinnittyy hieman ylemmäksi kuin aiemmin.



PIILOTETUT ESINEET

Kullakin alueella on säiliötä, joihin on piilotettu esineitä. Kun olet pudottanut säiliöt katanasi avulla, löydät tällaisia esineitä:

Voimanlisäykset:

Ryu tarvitsee henkisiä voimapisteita pystyäkseen käyttämään erikoisaseita. Sinisistä voimanlisäyksistä saat 5 pistettä ja punaisista 10.



Pistebonukset:

Välttämättömiä, jotta pääset oikein korkeille pistesijoille. Sinisistä pistebonuksista saat 500 pistettä ja punaisista 1.000 pistettä.



Lisähenget: Ninjakuvista saat yhden lisähengen.



Ajan pysäyttäminen:

Kun otat tiimalasin, jäätyvät viholliset viideksi sekunniksi paikoilleen. Voit edetä ilman esteitä.



Parantava uute:

Jos olet haavoittunut, saattaa sinulle palautua jopa kuusi voimayksikköä tästä uutteesta.



ERIKOISASEET

Ryu voi käyttää useita eri taikaseitejä, mutta silloin hän kuluttaa henkisiä voimiaan. Heittotähden käytöstä menetät 3 pistettä, ja kaikki muut aseet verottavat sinulta viisi henkistä pistettä.

Heittotähti:

Osuu aina kantomatkan päässä olevaan viholliseen. Suora heitto.



Tuulimylly-heittotähti:

Esittää tuhoisaa asetta, joka lentää ilman halki ja palaa takaisin kuin bumerangi.



Hyppy ja sivallus:

Voit käyttää miekkaasi sirkkelisahan tavoin samalla, kun heität voitin.



Tuliparvi:

Kenties voimakkain Ninjaitaito. Laukaise parvi tulipalloja vinosti ylös vihollista päin.



Tulipyörä:

Tulipyörä kiertää Ryuta ja tuhoaa kaikki lähestyvät viholliset. Tulivoima pyörii, kunnes voimapisteesi loppuvat.



KOHTALO

Ryun isä Ken, kuten myös kaikki esi-isät, olivat varjosotureita. Ken oli voittanut lukemattomat taistelut, kunnes hän eräänä päivänä kohtasi loppunsa. Taistelu käytiin myöhään illalla vihreällä niityllä. Se oli hiljainen taistelu, josta ei kuulunut muuta kuin metallimiekkojen kalsketta. Ken Hayabusa kohtasi kovan vastustajan, samanlaisen varjosoturin kuin hän itse oli. Vastustajalla oli salainen tehtävä ja terävä miekka. Kun kaikki oli ohi, makasi Ryun isä tuhoutuneena nurmella, ja hänen voittajansa katosi varjoihin.



RATA 1: *Galesburg*

ALKU

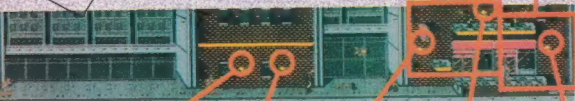
Voit hypätä tasanteelta valokivelle ja sen jälkeen kaupan kattoon, jotta pääset eteenpäin.



Kyykisty ja iske koiramiestä. Ellet tuhoa häntä, hän seuraa kintereilläsi loppuun asti.



Voimanlisäys



Voimanlisäys



Voimanlisäys



Voimanlisäys



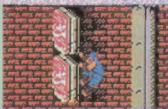
Heittotähti



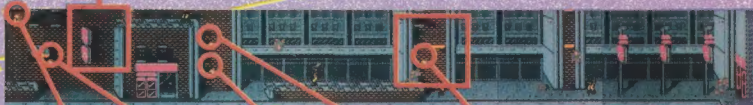
Voimanlisäys



Hypi edestakaisin kilpien ja seinän välissä, niin pääset esteen ohi.



Heitä voitti veitsenheittäjän yli heti kun laskeudut. Hän ei ehdi huomata mitään.



Ajanpysäytys



Pistebonus



Voimanlisäys



Heittotähti



Voimanlisäys

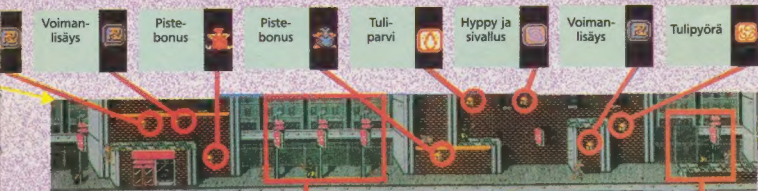


Ninja ei koskaan iske ympärilleen huttiloiden. Kaikkien iskut ajoitetaan oikein, ja etäisyyden on oltava juuri kohdallaan.

Seuraavana aamuna Ryu löytää kirjeen: "Rakas Ryu, olen ollut kak-sintaistelussa. Ellen palaa, pyydän sinua ottamaan mukaasi Lohi-käärmemiekan, klaanimme ikivanhan tunnusmerkin ja matkustamaan Amerikkaan. Etsi käsiisi vanha ystäväni Walter Moody. Roh-keutta, Ryu!" Niin Hayabusa klaanin viimeinen edustaja, Ryu, lähti kostamaan isänsä tuhon ja ratkaisemaan arvoituksen. Koulutuk-sestaan huolimatta Ryu oli huolissaan; mitä hän kohtaa? Miksi joku oli halunnut päästä eroon Ken Hayabusasta? Oliko kyse rahasta? Vai vallasta? Oliko kyse jostain ennalta-arvaamattomasta asiasta?



Saapuessaan Amerikkaan on Ryun kuljettava Galesburgin satama-alueen slummin halki – mutta joku on lähettänyt joukot toivottamaan Ryun tervetulleeksi...



Voiman-lisäys

Piste-bonus

Piste-bonus

Tuli-parvi

Hyppy ja sivallus

Voiman-lisäys

Tulipyörä

Vältyäksesi tap-pelulta voit hyp-piä kilteltä kiltel-le nyrkkeilijän ohi.



Tulipyörä tekee Ry-usta haavoittumat-toman, mutta sen käyttäminen kulut-taa valtavasti hen-kisiä voimavaroja.



RATA 2: *BarBaarin Baari*

Ryu pakenee vihollisiaan baariin, jossa hän on suojassa (niin hän ainakin luulee). Baarin omistaja odottaa rauhas-sa, lihakirves valmiina, Ryun saapumista. Onneksi vihollin-nen on kyykyssä. Varaudu peruuttamaan hieman, kun hyökkääjä lähestyy.



Pomo 1:

BarBaari, alias Amazonien Pyö-veli, on kotoisin Etelä-Amerikasta. Hän on "Malice Fourin" (Ilkeä Nelikko) johtaja.

PAKO

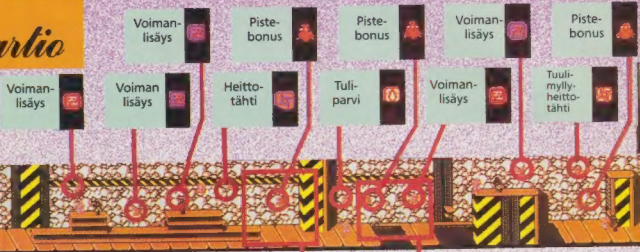
Kun Ryu on päihittänyt BarBaarin, ilmestyy varjoista salaperäinen nainen. "On parasta, että häivyttää nyt", sanoo Ryu. "Kyllä – mutta minun on ensin järjestettävä eräs asia", hän vastaa nostaen aseensa Ryuta kohti. Sitten hän painaa liipaisinta.

Herätessään Ryu huomaa makaavansa vankisellissä. Pistoolinainen tulee selliin ja sanoo: "Pakene, ja vie tämä mukanas!" Ryu saa häneltä pienen patsaan. Ryu pudistaa päätään häivyttääkseen unilääkkeen aiheuttaman sumun päästään. Hän ei tiedä, missä hän on, mutta hän kulkee vankilan käytävien kautta etsien tietään Etuvartille.



RATA 1:

Etuvartilio



Esineet on täällä piilotettu seinälampuihin.



Nyrkkeilijä ei heti antaudu – kyykisty ja odota oikeaa hetkeä!



Ninjana osaat hypätä pitkälle. Täällä tarvitsetkin pitkää hyppyä, mikäli et halua pudota ja tuhoutua.



Täällä tarvitsit hypy ja sivallus-tekniikkaa. Varmista, että sinulla on tarpeeksi voimapistiä!



Täällä on ajoitukseksi oltava tarkka. Voit myös käyttää jotain erikoisasetta päästäksesi ohi.



Käytä tulipyörää päästäksesi tästä ohi, mutta muista, että tulipyörä tehoaa vain hetken!



Hyppy ja sivallus

Pistebonus

Voimanolisäys

Voimanolisäys



Pistebonus

Voimanolisäys

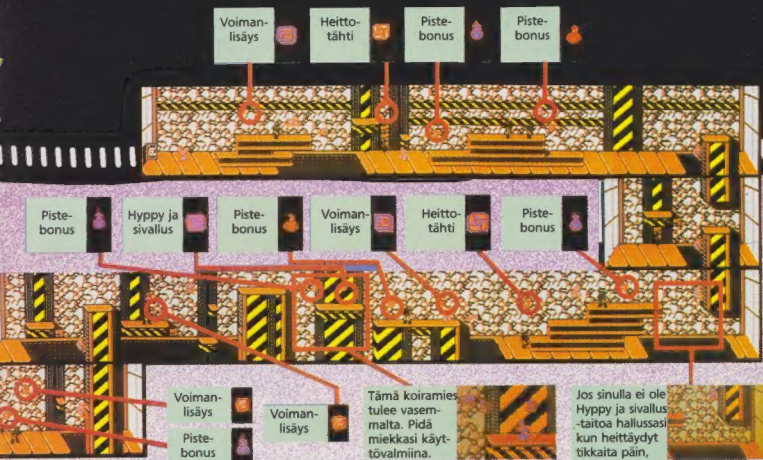
Voimanolisäys

Kun Ryu pääsee linnasta, on hänen kuljettava muureja ja torneja pitkin paikkaan, josta hän pakenee.

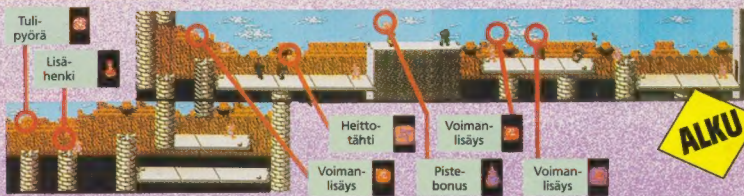
Esineet on piilotettu leijuviin lentomuurahaisiin!



Nyt Ryun on pian löydettävä pakotie, koska pahamaineinen organiaatio on hänen perässään, eikä tätä rakennusta ole oikein suunniteltu liikuntavammaisille...



RATA 2: *Tuhosali*



TOIMITUKSEN ARVOSTELU

Shadow Warrior on hyvä peli. Se on valittu USA:n parhaimmaksi peliksi (nimellä Ninja Gaiden). Pelin seurassa ei aika tule pitkäksi, vaan juutut ruodun eteen ehkäpä vain päästäksesi jonkin hankalan käytävän läpi.

Pelistä saat täyttä valuuttaa rahoillesi. Peli-aika on pitkä, etkä pääse etenemään, ellei opettele Ninja-Ryun liikkeiden täydellistä hallintaa. Kun tuhoat viimeisenkin henkesi, voit aloittaa pelin uudelleen siltä radalta, johon jäit. Silloin menetät tosin kaikki pisteesi. Pelin kaikkien niksien oppiminen ja saumaton hallinta vaatii paljon harjoittelu-aikaa. Tosikova peli kaikille taistelunhaluisille.



Jatkamme suoraan edellisestä numerosta ja esittelemme loput maailmojen 1 ja 2 radat. Elo—syyskuun vaihteessa kannattaa seurata lehti-ilmoituksia, niin näette, milloin tämä superhauska peli on lähimmällä valtuutetulla Nintendo®-kauppiassillanne!

2. osa

SUPER MARIO

1. maailma
4

Korkeapaine!



Mario putoaa tuhoon, jos otat edes yhden virheaskeleen. Tämä maailma liikkuu jatkuvasti eteenpäin, joten et voi katua tekojasi. Jos keräät kaikki kolikot (myös näkymättömät), ilmestyy ruutuun pikkuhiljaa pieni sienitalo.

1. maailma
5



Palkkiona on P-siipi!



Jääsokkelo.

Täällä on tarjolla huerteisia kukkuloita ja jääkylmiä tunteita. Vanha "ystävämme" Surnakuoriainenkin on täällä. Varo jääkylmiä lätäköitä ja etsi tiiltä, jossa on taikanuotti.



Jos painat tässä kohtaa rithojainta alas, liukuu Mario alaspäin ja tehoaa kaikki tiellään olevat viholliset.



Hypi ympäriinsä ensimmäisen nousun kohdalla kunnes pääset sen tielen luo, jossa taikanuotti on.



luokse kolikotaiwaassa edestakaisin, niin että vaihtisi kiihtyy lentonopeuteen.



Suunnilleen radan keskivaiheilta löydät tämän lisäelämän ja kolikkokoelman.

1. maailma
MINI-LINNA

Kunkin maailman keskellä on minilinna. Tätä linnaa vartio Boom Boom Koopa. Jos tuhoudut minilinnassa, joudut aina aloittaman alusta uudelleen. Minilinnnoissa on usein vaikeita käytäviä, mutta myös parhaita voimabonuksia.



Lataudu oikein kunnolla.



Lento-aidosta on paljon hyötyä täällä.



Boom Boom nukkuu. Hän ei ilmeisesti odota vieraita. Hyppää hänen päälleen nopeasti kolme kertaa, niin päihität hänet helposti.

BROS. 3

1. maailma
6

Nyt puuhisseeihin!

Supertiedot

Pelin nimi: Super Mario Bros. 3
Pelin julkaisija: Nintendo
Julkaisupäivä: elo-syyskuun vaihde
Pelityyppi: seikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1-2
Jatkomahtolaisuus: on
(sen maailman alusta, jossa edellisen kerran tuhouduit).
Salasana: ei

Nyt kannattaa hyppiä henkensä edestä. Tästä harjoittelusta on hyötystä seuraavissa maailmoissa. Pöimi aina maailman keskellä oleva lisälämä, niin voit harjoitella uudelleen ja uudelleen menettämättä oikeastaan yhtään elämää.

Käytä ensimmäistä kilpikonnan apunasi päihittämiseksi seuraava konna.



Poista tämä konna päiväjärjestyksestä.

Ota sitten tämä lisälämä.



Lennä tästä, vaikka se onkin vaikeaa.



1. maailma

Kohtaaminen Larry Koopan kanssa.

Koopian pennut vartioivat jokaisen maailman loppua valtavassa lentoaluksessa. Heillä on kaikilla hallussaan se sauva, jota kuningas tarvitsee muuttuakseen jälleen omaksi itseksensä. Täältä pesee!

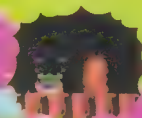
Pysy vasemalla, niin näet hyvin.

Tulikuulat eivät pysty tuhoamaan mitään tällä aluksella olevaa

Hyppää Bullet Billin ja muiden kääntökuulien päälle, niin pääset etenemään ja saat paljon pisteitä.

Varo Larryn maagisia savurenkaita.

Kolme hyppyä Larryn päälle, niin hän on poissa pelistä. Kohti 2. maailmaa!



2. maailma

Koopahara-autioma

2. maailma on toimintatäytel-
nen erämaa. Kaikkien vanho-
jen vihollisten lisäksi täällä on
lauma uusia, esim. Chain
Chomperit ja hullu aurinko.



2. maailma

1

Sienifaaroiden rauniot

Maisema on täynnä fantastisten pyramidien ikivanhoja raunioita. Täällä ei kuitenkaan saa olla hiljaa ja rau-
hassa. Tuho ja vaarat vaanivat jokaisen kiven takana. Supervoimakkaat Mikro-Goombat väljyvät kiviröyk-
kiöiden alla valmiina murskaamaan Marion heti, jos hän ottaa yhdenkin harkitsemattoman askeleen.

Varo Mikro-Goombia ym.
kummallista vihollista.

Jilaa riittää, kun
hän olet ensin sel-
vinnyt kaikista
Goombista.

2. maailma

2

Lisää valkoisia sienitaloja

Tässä vielä yksi maailma, josta voit saada valkoisen sienita-
lon, mikäli pelaat oikein. Mutta se ei olekaan niin helppoa.
Sinun on ensin kerättävä kaikki näkyvissä olevat tiilet. Sen jäl-
keen aktivoit Vaihtotiilen (Switchblock), ja keraat kaikki
aikaisemmin näkymättömät tiilet.

Lentamalla löydät
lohkareiden lomas-
ta tämän putken.



Saavut tähden
aiemmin näky-
mättömien kol-
ikoiden luo



Saat kokea lisää
Mikro-Goombia
tässä vaiheessa.
Kerää ne!

Ota kaikki kolikot samalla,
kun etenet oikealle

Siirrä vaihtotiilet esiin,
mutta älä vielä
aktivoi sitä

Hyppää tasanteelle,
aktivoi Switchblock ja
kerää kaikki näkyviin
ilmestyneet kolikot.

Ui takaisin vasemmalle, niin
löydät tasanteen uudelleen.

2. maailma MINI-LINNA

Tapaat ensimmäiset Smackansat täällä. Smack on se ääni, joka kuuluu, kun Mario joutuu tähän ansaan. Vältä näitä ansoja!

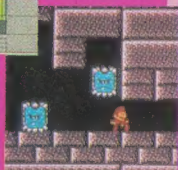
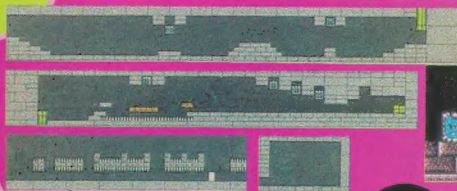


Jos syöksätkesi on oikea, voit juosta tuoraan ansan läpi.



Odota ansan laukeamista. Sillä aikaa kun ääni vinttyy uudelleen, voit ohittaa sen turvallisesti.

Pelkurihaamut käyvät kimp-puusi heti, kun käännät niille selkasi.



Lopussa Boom Boom Koopa odottaa sinua. Hän toimii muuten samalla tavalla kuin edellinen Boom Boom Koopa, mutta on hieman nopeampi.



Ikivanhat aarteet

Tarinoiden mukaan sienifaaroiden pyramidit sisältävät hurjan määrän kultakolikoita. Vaikkei Mario olekaan suoranaisesti ahne, eivät kultarahat koskaan ole pahitteeksi.

2. maailma 3

Käytä kuoria siirtäk-sesi syrjään aukon edessä olevat tillet.



2. maailma 4

Kuori kermat päältä!

Ota taivaalla oleva Switchblock haltuusi lentämällä.



Sinun on oltava Pesukarhu-Mario tässä maailmassa, jotta saisit siitä kaiken irti. Onneksi sopiva lehti on aivan radan alussa. Sen saamisessa on kuitenkin omat hankaluutensa.



Käytä kuorta, niin pääset iskemään massa leijuvaa? tilitä.

Lennä vasemmalle ja murra itsesi ylemmään kerrokseen.



Toisen Switchblockin avulla voit kerätä vielä 10 kolikkoa lisää.

Etsi Switchblock järven yläpuolella leijuvien tiliten keskuudessa.



2. maailma AUTIOMAA

Vain tultasyöksevät piraijakasvit pystyvät elämään täällä. Jollet pidä varaasi, iskee vihainen aurinko sinua. Pyörretuuli ei mitenkään myöskään helpota matkaasi.



Hyppää kerran kilpikonnan päälle. Ota sen kuori kilvekseksi ja juokse eteenpäin.

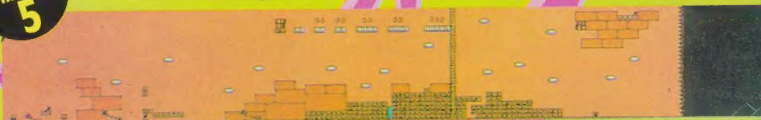
Pidä kuorta tiukasti kiinni pyörretuulussa.



Heitä kuori aurinkoa kohti, jos aurinko lähentelee sinua liikaa.

2. maailma 5

Taikaköynnös



Ketjusyöjät (Chain Chomper) kuuluvat ihmeellisimpiin hirviöoloihin, joita kohtaat. He söisivät mielellään Marion, mutta he eivät ylety häneen. Pysy siis loitolla! Niiden läheltä löytyy kuitenkin voimabonus.

2. maailma PYRAMIDI



Pyramidin sisällä olevat voimabonukset palaavat paikoilleen, kun poistut siitä. Voit siis hakea bonuksia monta kertaa.

2. maailma

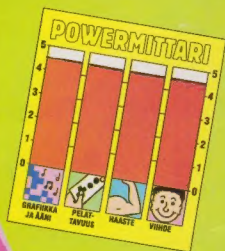
Morton Koopa -show!



Toisessa Koopa-alkuksessa on huomattavasti enemmän aseita kuin ensimmäisessä. Se on myös vaikeampi tuhota. Joudut yrittämään monesti, ennenkuin pääset sen läpi ja löydät tiesi Bullet Billin ampumaratojen ohi.

Super Mario Bros. 3 -peli saa Nintendo-lehden oman arvomerkin, Mariopatsaan. SMB 3 -peli on eräs Nintendon parhaista peleistä. Se on hauska, haastava ja jännittävä. Peli sopii niin aloittelijalle kuin kokeneillekin pelaajille. Vaihtelevat radat ja maisemat sekä Marion eri olomuodot takaavat paljon hauskoja pelihetkiä.

Tämän pelin seurassa ei aika varmasti tule pitkäksi, eikä peliin kyllästy!



BATMAN

GAME BOY

Nintendo

Pelin nimi: Batman
Pelin julkaisija: Sunsoft
Julkaisupäivä: syyskuun loppu
Pelityyppi: toiminta
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkomahdollisuus: 0
Salasana: ei
Video Link: ei

Joker ei ole mikään naurettava tyyppi. Hän on kidnappannut kauniin valokuvaajan, Vicki Valen, ja uhkaa koko Gotham Cityä tuhoisalla Smilex-kaasullaan. Poliisivoimat on lahjottu ja poliitikot ovat neuvottomia. Nyt tarvitaan jotain erikoista, jotain, jolla on ylluonnolliset ominaisuudet. Nyt tarvitaan... Batmania!

Joker on suojautunut oikein kiitettävästi. Hänellä on apunaan rikollisjoukkoja ja muita hämää tyyppejä. Onneksi useimmat roistot ovat toivottoman tyhmiä. Nyt vain vauhdilla Jokerin perään. Vicki Vale on Batmanin alter egon (toinen minä), Bruce Waynen, tyttöystävä. Hän on siis myös sinun tyttöystäväsi! Pelasta hänet! Nyt!

Apunaan Batmanilla on useita eri aseita. Batarang on Batmanin erikoisbumerangi, joka lentää, osuu kohteeseensa ja palaa takaisin. Batmanilla on myös erilaisia panoksia käsiaseessaan. Hän voi myös käyttää pommeja, jotka räjäyttävät pois kaikki ruudussa näkyvät viholliset. Nukutusaineen avulla kaikki näkyvät viholliset nukahtavat syvään uneen. Erittäin kätevä.

Batman on aika vaikea peli. Ylemmillä tasoilla on vaikeaa pysytellä kaikkien tapahtumien tasalla. Peliä on mahdollisuus jatkaa myös sen jälkeen, kun on lopullisesti tuhoutunut. Jos siis menetät kaikki henkesi, pääset jatkamaan tason ensimmäisen radan alusta. Tätä jatkomahdollisuutta voit käyttää rajattomasti.



Ammu varjostettuja lohkaraita löytääksesi voimabonusia.



Tasolla 3 kipuut korkealle etsiessäsi Jokeria.



Poliisipäällikkö kertoo Batmanille tehtävän taustaa.

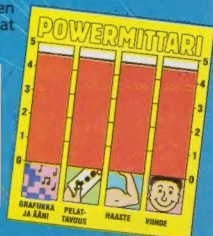
Batman koostuu neljästä eri tasosta. Tasoilla on 3-4 rataa. Kohtaat Jokerin ensimmäistä kertaa ja tasolla 1 radalla 4. Mutta silloin hän on vielä Jack Napier. Työnnä hänet happaammeeseen. Peli jatkuu sitten Gotham Cityn kujien halki Axis Chemicalsin kohtalokkaaseen tehtäseen, josta pääset Jokerin salaiseen piilopaikkaan. Etsintä päättyy Gotham in katedraaliin, jossa lopuksi kohtaat Jokerin kasvokkain.

Toimituksen arvostelu

Tämä on loistava Game Boy™ -peli, aivan samaa luokkaa kuin Super Mario Land. Grafiikka on oikeastaan vielä parempi. Peli on kuitenkin aika vaikea, mutta se takaa mielenkiinnon pysymisen loppuun asti. Power Playerin toivepeli!



Kova mies pehmeässä kumipuvussa.



TIPS & TRICKS

Goonies II

Kaikki tavarat: X4'N*4P''6 & 'IN
tai
nuoli vasemmalle 65N

Kid Icarus

lento-osa:
danger !!!!! terror horror
tai
TERROR !!!!! DANGER HORROR
hauska koodi: 8uuuuu uuuuuu uuuuuu
uuuuuu
tinkiminen: 2. käsiohjain, paina samanaikai-
sesti A- ja B-nappeja.
3. palatsi: AuW1Wn g02000 MVG03D
J100tz
"Fani"

World Wrestling

Kun haluat voittaa vastustajasi helposti, tee
vyötäröheitto ensin 14 kertaa ja sitten yksi
vartaloheitto, niin voitat otteluerän.

"Painimalla parhaaksi"

Gremlins 2

1-1 GBQK
1-2 BVKF
2-1 DXNH
2-2 CGMV
3-1 NJTD
3-2 ZFPJ
4-1 SHMC
4-2 VCBP
5-1 NXRD

Riiviöt kuriin, Salo

FAXANADU

4KKYA St0Tk IQt4Q hCEIA =hero
Ga0BA ?t0YE IQuDQ hCEIN =myrmidon
bGu8l ?t1iE IQA =myrmidon
PaPso vu1il SJCIQ g95oQ =paladin
r7fc u?8IJ MZJRG OChSS IQ
kbZ?c u?80s ZCRhS DwBCE IQ
GJ2ME n1sEK KIhLH PCEI

The Adventures of Lolo 2

2 kerros: PBPM
3 kerros: PYPL
4 kerros: PKPH
5 kerros: HBKM
7 kerros: QHDK

monsteri: VQTD
tai VPDP
linna: VHTK
tai GCVT

harjoittelu: PROA
tai PROB
tai PROC
tai PROD

Tässä vaan muutamia Lolo 2 -koodeja. Seu-
raamalla lehden palstoja saatat löytää niitä
tulevaisuudessa vielä lisää!

Duck Tales

Jos onnistut pelin aikana kokoamaan yli 10
miljoonaa dollaria, niin pelin lopussa Roo-
pe-setä kylpee kultarahoissa sen sijaan, että
hän vain istuu arkulla.

"Raha on kivaa"